TEORÍA CODITECTÓNICA, MANIFIESTO ARTÍSTICO DEL 8º ARTE

El Videojuego como Arte Académico

Autores
Alfredo D. Gámez (Creador/Autor).
Andrés B. González (Colaborador).
Brian “Pol” P. (Colaborador).
Juan D. Yee (Colaborador).
Aldo Malacara (Colaborador).
Alexis R. Chávez (Colaborador).
Alejandro "Reb" A. (Colaborador).
Agustina M. Pieroni (Editora).

ÍNDICE

Contenido **Página**

¿EL VIDEOJUEGO PUEDE SER ARTE?

Un videojuego es comprendido como un juego virtual o digital, más sencillamente un juego en el que se aplican dispositivos tecnológicos para ser utilizados.

Los orígenes del videojuego se remontan al año 1950 cuando, poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas tras el final de la Segunda Guerra Mundial, se llevaron a cabo los primeros intentos por implementar programas de naturaleza lúdica. Todos ellos, en un comienzo, eran todavía prototipos: juegos muy simples y de carácter experimental, que no llegaron a comercializarse porque funcionaban en máquinas que sólo estaban disponibles en universidades o en institutos de investigación —entre otros factores—.

Durante la década de los sesenta, estos programas fueron utilizados como objeto de experimentos que determinaron la evolución del medio y la comprensión del sujeto y de las computadoras. Más tarde, al llegar los años setenta con la creación de Atari, se comenzaron a apreciar estos experimentos como "videojuegos" los cuales pasaron a ser un producto mercadotécnico para las masas. Y, precisamente para comienzos de los ochentas, la popularización de los videojuegos hizo de éstos un producto cultural el cual comenzó un periodo de evolución constante y se vendió como juguetes del mercado con el objetivo de obtener como público a los niños y jóvenes a manera de negocio. Con ésta, inició la industria masiva y el videojuego para comienzo de los años 1990, terminó por consolidarse con una concepción amplia y comprensible del mismo para el público.

Con el paso del tiempo, la definición del videojuego fue orientada a su formación como producto mercadotécnico, el cual no tenía otro objetivo además de ser una forma de **entretenimiento**.

Pero, ¿esto es verdad? En su concepción éste fue el objetivo que contó con la mayor aceptación y, de forma válida, para el mundo académico también lo fue. Sin embargo, tras varias formas de "revolucionar" en el arte, desde la década de los noventas hasta la llegada de los años 2000, hemos llegado a considerar a los videojuegos como tal un arte en respuesta de la contracultura que se formó para el año 2010, pero sinceramente:

¿Creen qué, con las definiciones dadas, tiene sentido considerar al videojuego cómo un arte?

Con el fin de responder a ésta pregunta, voy a revelarte mis conocimientos sobre la materia y, espero que logres comprenderlas adecuadamente.

DESVALORIZACIÓN DEL VIDEOJUEGO

Argumento lógico contra el videojuego:

1. *Si los videojuegos son arte, no pueden ser recreativos.*
2. *Los videojuegos, por definición, son recreativos.*
3. *Por lo tanto, los videojuegos no son arte.*

El arte, en el sentido más académico, se define como la búsqueda de belleza de la representación fiel de la realidad (la mímesis), al igual que el realismo artístico; pero al contrario que éste, lo hace mediante una fidelidad purificada de lo vulgar a través de la sensibilidad del artista. La representación de ésta realidad es abstraída para eliminar cualquier ausencia de refinamiento y mostrar sólo lo bello. Para ello, muchas veces se plasma la escena eligiendo distintos elementos, tomando sólo lo mejor de cada uno y reuniéndolos en un mismo conjunto.

Como tal, la recreación en la definición dada al videojuego, no se ve reconocida por la definición de arte. Éste principio de recreación no puede ser ignorado, porque alude a una de las principales características de la definición del videojuego. La propia palabra conjugada tiene inscripta la palabra “juego” que precisamente, alude a este sentido de recreación. Por lo tanto, en ningún sentido el videojuego debe ser considerado arte porque, precisamente, va en contra de la definición con la que se postula.

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado con una finalidad estética y también comunicativa, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo. Todo esto es gracias a la implementación de diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros, corporales y mixtos. El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo. Originalmente la palabra “arte” se aplicaba a toda producción realizada por el hombre y a las disciplinas del saber hacer. De ésta manera, eran conocidos como artistas tanto el cocinero, el jardinero, el constructor como el pintor o el poeta. Con el tiempo, la derivación latina se utilizó para designar a las disciplinas relacionadas con las artes de lo estético y lo emotivo; y la derivación griega, para aquellas disciplinas que tienen que ver con las producciones intelectuales y de artículos de uso.

¿Puede entonces éste concepto, de alguna manera, aprobar la definición de videojuego como artística? No, en lo absoluto. Y ésta es una consecuencia directa de la evolución con la cual se ha desarrollado el arte, mediante la cual no se puede aprobar un objeto con tan sólo la adjudicación de “ser recreativo”. Lo cual provoca que los videojuegos como tal pierdan su función como una forma de arte, dejándolo

lastimosamente como simples “juegos virtuales”. Después de todo, un juego no es más que una actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometiéndose a unas reglas. Y es aquí cuando se originan las siguientes dudas y respuestas:

¿Puede un juego ser creativo de manera tal en la que pueda emplear mi imaginación o alguna herramienta para crear una situación? Claro que existe dicha posibilidad pero, ¿en un juego tengo que aplicar necesariamente una metodología o técnica con un fin estético? Debo pues, ¿someter al juego a esto para deducir una forma de transmitir un mensaje, idea, concepto o pensamiento claro por el cual será tomado como un producto cultural? Pues creo que esto sería imposible.

¿POR QUÉ LA GENTE PERCIBE A LOS VIDEOJUEGOS CÓMO UNA FORMA DE ARTE?

El videojuego, como tal, es un objeto que tiene la capacidad de **comunicación**, el problema radica en cómo concebimos al mismo en un inicio. El videojuego no es un "juego en el que se aplican aparatos tecnológicos para funcionar", porque con tal concepto, no definimos en lo absoluto los parámetros necesarios para entender la complejidad del mismo. La verdadera definición del videojuego es y será: "La representación interactiva que por medio de un sistema basado en reglas, puede ser comunicado a un intérprete; Dicho intérprete, aprovecha las reglas citadas para así llegar a una comprensión del sistema y, a su vez, regula su conducta dentro del programa para que éste sepa cómo desenvolverse en él". La **representación interactiva**, deja bien en claro el factor comunicativo del videojuego. Siendo, entonces, el sistema el que modera las interacciones del intérprete, o sujeto que experimenta el videojuego. Por lo cual, mediante procesos complejos, tanto su conducta como estadía en la obra siempre estará regulada para poder funcionar.

Desde la publicación de éste manifiesto, demando que ésta sea la definición real del videojuego. Porque:

- Borra de manera inmediata el principio recreativo tan criticado. Lo que da principio a una nueva forma de entendimiento.
- Ofrece una nueva forma de comprensión del videojuego.
- Ofrece una nueva y más sofisticada forma de estudio y campo teórico.

Señores, les hablo de una nueva forma de comprender el arte y todo por medio del refinamiento de un término obsoleto, arcaico y totalmente erróneo.

Argumento lógico de la nueva definición de videojuego contra la anterior:

1. *El videojuego posee un factor comunicativo, sin ser recreativo.*
2. *El arte por definición, sigue un principio comunicativo.*
3. *Por lo tanto, los videojuegos pueden ser Arte.*

Se debe proceder, además, a cambiar también el nombre con el que se acuña éste objeto, porque "videojuego" sólo encaja con la criticada vieja definición. Por lo tanto, propongo una forma nueva de denominarlo al mismo, porque no se puede aceptar más dicho término obsoleto y conjugado. Sin embargo, como los neologismos son de procedencia cultural no puedo imponer un nombre al objeto. Dicha tarea será propia de la sociedad, pese a esto, de ninguna manera les estoy comunicando que es aceptable conservar el anterior nombre. Sin embargo, para no estar llamándolos "videojuegos",

los denominare provisionalmente como “piezas” u “obras” tal y como se implementa en la música. Tal tarea es realizada porque para mí es imposible continuar éste manifiesto utilizando la misma palabra que tanto critico.

TEORÍA CODITECTÓNICA

La **coditectura** (del griego: κωδικός – τέχνη, "arte del código") es el campo de estudio del arte de organizar lógicamente una combinación coherente de elementos en función de mecanismos utilizando los principios fundamentales de la instrucción, la condición y la consecuencia, mediante la intervención de complejos procesos; tiene por objeto la investigación de los diversos elementos que conforman esta, entre ellos el desarrollo y la metodología para analizar, apreciar, comprender y crear obras. La coditectura nace a modo de contracultura, como el nuevo campo de entendimiento a partir de la renovación del término “videojuego”, denominándolo “piezas” u “obras”, adjudicándole un valor artístico.

Las piezas como toda manifestación artística, es un producto cultural. El fin de éste arte es suscitar una experiencia interactiva y estética en el intérprete, y expresar sentimientos, emociones, circunstancias, pensamientos o ideas. La obra posee un estímulo que afecta el campo perceptivo del individuo; así, el flujo interactivo puede cumplir con variadas funciones (entretenimiento, comunicación, ambientación, diversión, etc.).

Los intérpretes que estudian teoría coditectónica lo hacen con el fin último de ser capaces de entender las relaciones que un coditector espera sean comprendidas en la notación. En este caso, el elemento básico de cualquier sistema de notación coditectónica es el código, que representa una acción y sus características básicas: reacción y calibración. Los coditectores, por su parte, estudian ésta teoría para poder entender cómo producir efectos y cómo estructurar sus propias obras. Es decir que deberían de estudiarla con el objetivo de guiar su proceso en las decisiones técnicas.

En un principio el arte nace en todos nosotros como una idea en específico, pero el arte en sí no se trata sólo de esa idea en concreto, si no que es necesario el hecho de poder plasmarla en alguno de los cinco planos sensoriales que posee el ser humano para percibir y comprender la transmisión de tal idea. Lo que dicta éste principio es que el arte tiene que plasmarse, ésta no quiere decir que sea "tangible", si no que sea participe de algún medio, reconocible, tratable, entendible y percibidle. Es decir, se tienen que aplicar instrumentos los cuales puedan ser utilizados para recrear físicamente las ideas que se tengan pensadas. Por su lado, cada instrumento varía en función de cómo se le utilice, puesto que dicho instrumento puede ser utilizado para sonar, pintar, esculpir, etc. Para efectos de nuestro estudio, entenderemos qué es lo que usamos de instrumento en la coditectura.

En primera instancia, vemos que la definición aclara que las acciones propias —es decir las interacciones— son aplicadas en un medio el cual funcionará de manera mecánica. Lo que define nuestro instrumento, es el hecho de impartir acciones.

Un instrumento es un objeto fabricado simple o formado por una combinación de piezas, que sirve para realizar un trabajo o actividad, especialmente el que se usa con las manos para realizar operaciones manuales técnicas o delicadas, o el que sirve para

medir, controlar o registrar algo. Necesitamos pues, un instrumento que defina nuestras acciones en un plano tangible y que cree un mecanismo para que partamos a realizarlas.

Dijimos que, etimológicamente “coditectura” —neologismo contemporáneo— significaba "arte del código" (del griego: κωδικός Τέχνης), éste principalmente es el origen de la palabra, porque vino del primer instrumento comprendido como uno de los que es aplicable en torno a los principios de la Coditectura, que es el código de programación. El código es la combinación de letras o de números que identifican un producto o a una persona, los cuales permiten realizar determinadas operaciones o manejar algunos aparatos.

Precisamente el código, ha sido la base para realizar mecanismos que utilizan acciones en el campo digital (lugar en el que nace el concepto de coditectura). Pero en sí, el código no es el único instrumento, sino que simplemente es uno de los muchos instrumentos existentes que se pueden utilizar en el campo de la coditectura. Porque precisamente sirve para plasmar esas ideas de las que tanto hablamos. Y no de cualquier forma, sino de forma específica.

Por ello mismo, para transmitir se necesita como tal la función comunicativa. Es decir, funciones que nos ayuden a comprender lo que se está planteando. Pues así tenemos que las obras de valor coditectónico son interactivas. La interacción es una acción recíproca, valga la redundancia, entre dos o más objetos, sustancias, personas o agentes. Y éste precisamente nos ayuda a percibir el entorno, a comprender lo que tenemos a nuestro alrededor de manera tangible. Si nosotros damos uso a la interacción como nuestra manera de entender todas las ideas que plasmemos, entonces estamos logrando ese fin comunicativo, ese fin de transmisión que, por obvias razones, todas las artes poseen.

En la filosofía se tienen diversas definiciones de estética: por un lado es la rama que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza; por otro lado puede referirse al campo de la teoría del arte, y finalmente puede significar el estudio de la percepción en general, sea sensorial o entendida de manera más amplia. Para fines de nuestros estudios, entenderemos el concepto en el campo de la teoría del arte, la cual es una disciplina académica que engloba toda descripción de las manifestaciones artísticas —ya sean fenómenos artísticos u obras de arte—, empezando por su consideración o aceptación como tales, en todos los géneros del arte, pero especialmente de las llamadas bellas artes. Las cuales incluyen tanto las artes visuales —pintura, escultura y arquitectura— cómo la literatura, la música u otras artes escénicas.

Las teorías del arte lo analizan a éste desde un punto de vista teórico y normativo, proporcionando una metodología para desvelar el significado de sus obras. El marco filosófico en el que puede situarse cada versión de la teoría del arte está estrechamente vinculado a diferentes interpretaciones de la estética, dado que la reflexión en torno a la esencia y función del arte mismo, se encontraría en la frontera entre ambas disciplinas de difícil deslinde.

La Semiótica es una parte fundamental los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas, y en este caso, la Semiótica visual, que trata sobre el estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está visualizando, es importante para el estudio de la Coditectura, precisamente porque las obras al ser representaciones interactivas por medio de sistemas, conllevan a medios visual-sonoros. Esta semiótica visual contribuye a su vez a la semiótica general: pues una cuestión encontrada en este momento por el "Grupo µ" —Centro de Estudios poéticos, Universidad de Lieja, Bélgica— fue la de la relación entre la experiencia —sensorial— y el significado, cuestión muy general, ya que encuentra aquella del origen mismo del sentido. La distinción fundamental planteada por el Grupo entre signo icónico y signo plástico ha permitido poner en evidencia la autonomía de este último en el trabajo. Ha permitido también revisar la cuestión de la arbitrariedad y de la motivación del signo icónico. En una obra, los visuales como las reglas, son objeto de estudio de sentido semiótico.

Narratología es un término propuesto por Tzvetan Todorov para designar la nueva teoría de la narración literaria. En narratología clásica (estructuralista) se considera que la literatura consiste en textos fijados de una manera más o menos absoluta, textos estructurados cuidadosamente de manera que han de ser repetidos de manera literal para ser plenamente efectivos.

Precisamente nuestro estudio de la Semiología Visual, nos permite comprender entonces que la narratología no forma parte de un aspecto fundamental en lo que conforma un medio interactivo, precisamente porque este es autosuficiente en su forma de captar las experiencias y comprender su estrecha relación con la significación que le damos al mismo. No obstante, la relación que existe entra la Semiología y la Narratología es enorme, porque el texto, como medio de estudio de los significados, es importante para la misma. Con ello, puede coexistir una narratológica con una semiología visual en un sistema de representación interactiva. Lo que permite comprender la Semiótica Visual, es la **Expresión** Visual-Interactiva de la obra.

PRINCIPIOS DE LA CODITECTURA

En el campo de estudio de la coditectura, se toman en cuenta tres principios fundamentales los cuales ayudan al entendimiento de toda obra:

- El principio de instrucción: Establece que todo videojuego debe instruir sutil e intuitivamente al intérprete para poder interactuar con la obra. Siendo éste método más efectivo que mostrarle el cómo jugar mediante otros medios. Es aquí donde nace la narrativa interactiva y la forma de ser de toda la obra.
- El principio de condición: Establece que siempre debe existir una mecánica o conjunto de normas por las cuales se rige la obra. Debe existir, entonces, un punto en el cual el intérprete busque realizar acciones precisas para así hacer progresar la obra.
- El principio de consecuencia: Establece que las mecánicas—una vez han sido asimiladas por el intérprete—, deben hacer que las acciones produzcan un efecto por el cual haga comprender el funcionamiento del mismo.

Como tal, en la coditectura existen siete elementos fundamentales. Éstos son: Las acciones, los objetos, las mecánicas, el espacio, la dificultad, el efecto y la cámara; Dichos elementos se estudian por medio de un fenómeno que surge en los estudios de la coditectura denominado como: Flujo dinámico de interacciones. Éste fenómeno es estudiado por los tres principios de la coditectura y puede ser encontrado de dos maneras según las percepciones: como un flujo caótico o como un flujo armónico.

Una instrucción es una sucesión de acciones que es percibida como una sola entidad. Se desenvuelve en una secuencia lineal, es decir a lo largo del tiempo, y tiene una identidad y significado propio dentro de un espacio interactivo particular.

En su sentido literal, una condición es una combinación de acciones y mecánicas, mientras que en un sentido más figurado, el término en ocasiones se usa para incluir las sucesiones de otros elementos coditectónicos como el espacio, el objeto, etc. Se puede considerar que la instrucción es el primer plano respecto del acompañamiento de la condición. Pero una línea instructiva no tiene que ser toda una instrucción en primer plano.

Las instrucciones suelen estar formadas por una o más sucesiones o motivos coditectónicos y generalmente se repite a lo largo de una obra en diversas formas. Las instrucciones también pueden ser descritas en función de su movimiento instructivo principalmente en los objetos y en sus mediciones metrológicas o cinemáticas. Las acciones, el espacio, la cámara, la dificultad, las mecánicas y los efectos se miden pues por medio de parámetros de carácter geométrico, aritmético, algebraico, trigonométrico, ante las distintas herramientas existentes —cómo lo es el código—.

La instrucción parte de una base conceptualmente lineal, con eventos sucesivos en el espacio, tal y como lo sería en una acción donde las interacciones son simultáneas. Sin embargo, dicha sucesión puede contener cierto tipo de efectos y todavía ser percibida como una sola entidad. Concretamente, incluye cambios en el modo de interpretación y, en general, incluye patrones interactivos de cambio y calidad. La instrucción es, por lo tanto, una sucesión de interacciones que normalmente sigue un esquema armónico.

Así, en términos físicos y estructurales, las precondiciones para definir una instrucción son:

- Es una sucesión de acciones.
- Posee un carácter lineal.
- Debe contener acciones de diferente calibre y reacción.
- Posee un carácter protagónico en el contexto de la pieza.
- Está intrínsecamente relacionada al patrón.
- El contexto —mecánico y armónico— debe de estar siguiendo la instrucción.
- Debe oscilar en torno a un centro definido teóricamente.
- Es la guía principal de una obra.

Y en términos perceptibles:

- Debe proveer una sensación de inicio y fin como una unidad.
- Debe transmitir una idea.
- Debe ser fácil de recordar y/o reconocer.

El flujo dinámico de interacciones es el fenómeno que se caracteriza por el aspecto más o menos ligado, más o menos insensible y fluidamente encadenado de los diferentes elementos de la coditectura, sucesivos y superpuestos o, por el contrario, más o menos robotizado y fracturado por estrechas interacciones, que interrumpen brutalmente una acción para sustituirla por otra.

La impresión general del flujo dinámico de interacciones, por otra parte, es consecuencia no de las características del montaje y de mezcla mecanizada separadamente consideradas, sino del conjunto de elementos. Se suelen utilizar por ejemplo secciones en una parte del espacio extremadamente puntuada y delimitada, realizados por separado y localizados en el momento, cuya simple sección daría un espacio de acción y de reacción fragmentada y espasmódica. Si ésta no se emplease para enlazar el conjunto de elementos en un ambiente continuo, se utilizaría para enlazar y disimular las rupturas del flujo que se derivan inevitablemente de una elaboración muy fragmentada y puntual de las acciones.

Cuando todos los elementos de la obra actúan de forma congruente y dinámica, o de lo contrario, se interrumpen y son increíblemente incomodas, es cuando deducimos dos de los modos del flujo dinámico de interacciones.

ELEMENTOS DE LA CODITECTURA

Los elementos que posee la coditectura son: la acción, el objeto, la mecánica, el espacio, la dificultad, el efecto y la cámara. Dichos elementos precisamente conforman éste conjunto armónico de la coditectura, de manera que pueden llegar a producir fenómenos los cuales se manifiestan en las obras. De momento, sólo se ha estudiado el flujo dinámico de interacciones.

- El objeto: es estudiado como el sujeto protagónico de la obra así como también, cualquier otra cosa del espacio. Es el elemento que precisamente debe ser visualizado, organizado, accionado y que crea efectos en la misma. Siendo, por lo tanto, la base referencial.
- La acción: fundamentalmente, es estudiada por medio de la cinestesia, pero también puede ser comprendida por medio de la dinámica, la estática y la cinemática —ramas de la física—.La acción es la que define la circunstancia de una realidad en el espacio y el tiempo que sea concebida, por lo que de dicha manera, sigue tales parámetros.
- El espacio: dicho elemento se estudia por medio de la metrología como también por otras ramas de la física. Su función fundamental es la de servir como el escenario de los acontecimientos dados por las circunstancias generadas por el o los objetos.
- La mecánica: se estudia por medio de múltiples factores que se agrupan en el mecanismo. Primero, hay que comprender principalmente qué es una mecánica. Se tiene que entender las causas de una circunstancia para luego llevar a cabo todas las operaciones necesarias para regir el funcionamiento del efecto que estas producen porque, de alguna manera, todas estas desencadenan en el espacio. Se debe saber que hay que controlar precisamente el cómo afectan tales acciones, por lo que la mecánica, se terminaría por definir en función de las acciones de la misma y precisamente por cómo se quieran manejar.
- La dificultad: se estudia por medio de los parámetros de las acciones que realizan los objetos. Anótese que toda acción, por más simple que sea, conlleva a un parámetro de dificultad que terminará por desembocar en un efecto con la misma repercusión, porque toda acción tiene una reacción igual y contraria. Esto varía desde qué velocidad conlleva realizar las acciones, con qué impulso, qué magnitud poseen, etcétera. Fácilmente se puede estudiar en la física por medio de la medición.
- El efecto: éste también es estudiado por medio de la dinámica, la estática y la cinemática. Pero precisamente el efecto, al ser la consecuencia de las acciones, afectarán en la función del mecanismo aplicado para comprender la obra, por lo que se debe de estudiar también por dicha parte.

- La cámara: Se estudia por su función cinestésica, aunque su principal objetivo óptico hace que la estudiemos en función de captar la esencia del objeto —esté en movimiento o estático— en el espacio que se encuentra.

El modo actual que se tiene en la coditectura para estudiar estos elementos y los fenómenos que producen es por medio del **heptagrama** de elementos Gámez-Yee, el cual representa la relación entre los siete elementos que existen en la coditectura. Siendo ésta su respectiva función dentro del flujo dinámico de interacciones. Se trata, por lo tanto, de una representación geométrica en base a la relación de las funciones entre todos los elementos. Es un heptagrama de elementos estrechamente relacionados entre sí. Los coditectores deben usar el círculo del flujo dinámico interactivo para comprender y describir dichas relaciones. El diseño del mismo resulta útil a la hora de diseñar y armonizar los elementos, resolver los problemas técnicos en los mismos y tomar en cuenta los factores resultantes en los diferentes elementos dentro de la coditectura.

Por ejemplo: Si una obra resulta poseer algún fallo en las mecánicas, se podrá contemplar por medio de ésta representación de los elementos en cómo influye dicho factor en cuestión. Precisamente, aplicando lo mencionado, puedo darme cuenta de que existirá un fallo circunstancial en el espacio o en los efectos. Por otro lado, si se decide tomar el heptagrama considerando los elementos que se encuentran unos al lado de otros, también se crea una respuesta válida. Volviendo al ejemplo anterior: las mecánicas también pueden verse afectadas por las acciones y por la cámara, dos aspectos fundamentales de las mismas. Ésta es la manera en la que funciona el heptagrama. Todos estos elementos mencionados han surgido por medio de la experimentación y concepción de los mismos, porque es imposible relacionar dos palabras las cuales no tienen realmente ésta función en una **armonía.**



CONCLUSIÓN

Las obras que nosotros llamamos “videojuegos”, poseen un potencial artístico innegable que está desaprovechado por la falta de un campo de estudio que pueda darle una buena visión al objeto que es. Todo esto por culpa de una mala forma de designar a un objeto; por un mal nombre que manchó por completo la forma de comprenderlo realmente: puesto a que nunca fue la apropiada.

Propongo entonces el cambio de dicha palabra con la que se nombra a éste objeto, así como también un cambio en su definición. Precisamente por su capacidad de lograr una nueva forma de entendimiento artístico y, por otorgar a la cultura global, una forma nueva de arte: una nueva forma expresiva. Porque nosotros, como humanos que somos, debemos darle la seriedad académica al mismo. Porque no podemos estar constantemente viviendo en el pasado, el cual habla de estas obras como simples juguetes que se miden por su costo en el mercado cuando poseen un valor mayor al cual le hemos acreditado inicialmente.

El movimiento cultural el cual busca que el “videojuego” sea aceptado como una de las tantas y reconocidas bellas artes, habrá tenido éxito si se lograse que el medio perteneciese a un campo académico. Dicho esto, es mí deber mostrar el camino que propongo para llegar a ello, y no sólo por medio de un simple manifiesto, si no de una teoría adaptada con el mismo: una teoría que nace de la comprensión verdadera del objeto, por medio de una hipótesis comprobada empíricamente a partir de razonamientos lógicos. Teoría la cual termina aclarando porqué el medio debe de ser estudiado como una forma de arte y la cual analiza los fenómenos que producen los elementos que componen a lo que denominamos como coditectura.

Únete si quieres ser parte del camino para la nueva revolución del Arte Académico.

Glosario de Términos

- Acción: Hecho, acto u operación que implica actividad, movimiento o cambio y normalmente un agente que actúa voluntariamente, en oposición a quietud o acción no física.
- Cámara: Aparato que sirve para registrar imágenes estáticas o en movimiento.
- Coditectónico: De la coditectura o relacionado con ella.
- Coditector: Es el profesional que se encarga de diseñar, dirigir el desarrollo y la publicación de piezas u obras de carácter coditectónico. Su arte se basa en reflexionar sobre conceptos bajo experiencias creativas. Es un profesional con nivel de estudios superiores, que requiere una profunda formación técnica, artística y social.
- Condición: Naturaleza o conjunto de características propias y definitorias de un ser o de un conjunto de seres.
- Consecuencia: Proposición o idea que se deduce lógicamente de otra o de un sistema de proposiciones dado.
- Dificultad: Situación, circunstancia u obstáculo difíciles de resolver o superar.
- Efecto: Fenómeno que se produce en condiciones determinadas.
- Espacio: Medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, y que suele caracterizarse como homogéneo, continuo, tridimensional e ilimitado.
- Código: es la combinación de letras o de números que identifican un producto o a una persona, permiten realizar determinadas operaciones o manejar algunos aparatos.
- Fenómeno: Manifestación de una actividad que se produce en la naturaleza y se percibe a través de los sentidos.
- Instrucción: Caudal de conocimientos adquiridos.
- Intérprete: Persona que da a una cosa un significado determinado o da forma o sentido a una idea.
- Mecánica: Modo o manera de funcionar un acontecimiento que requiere un proceso.
- Naturaleza: Conjunto de las cosas que existen en el mundo o que se producen o modifican sin intervención del ser humano.
- Objeto: Cosa material animada o inanimada, que puede ser percibida por los sentidos.
- Pieza: Objeto, en especial el que ha sido trabajado artísticamente o se considera especial por ser único o valioso.
- Sistema: Conjunto de reglas, principios o medidas que tienen relación entre sí.
- Técnico: Que es propio de una ciencia, un arte, una profesión o una actividad determinada y tiene un significado específico dentro de ellas.
- Videojuego: Es la representación interactiva que por medio de un sistema basado en reglas, puede ser comunicado a un intérprete; Dicho intérprete, aprovecha dichas reglas para así llegar a una comprensión del sistema, y a su vez, regula su conducta dentro del programa para que éste sepa cómo desenvolverse en él.
- Armonía: Equilibrio, proporción y correspondencia adecuada entre las diferentes cosas de un conjunto.

FUENTES Y REFERENCIAS

- Patrick Stack. «History of video game consoles» Time Magazine website (2005).
- Real Academia Española y Asociación de Academias de la Lengua Española (2014). "arte".
- Azcárate Ristori, José María de; Pérez Sánchez, Alfonso Emilio; Ramírez Domínguez, Juan Antonio (1983). Historia del Arte. Anaya, Madrid.
- Diccionario de la Real Academia Española. "mimesis".
- Platón. Mimesis.
- "Conceptos básicos de la narratología" José Ángel García Landa (Universidad de Zaragoza, 1989. Edición electrónica 2004, 2012).
- Hall, J. (1987). Diccionario de temas y símbolos artísticos.
- Barthes, Roland ([1964] 1967). Elements of Semiology.